

INDICE

Introduzione	9
1. Il gioco: una cosa seria. Genealogie e “grammatica” di un processo sociale	15
Il gioco del gabbiano: ambivalenza e memoria	15
Il va e vieni degli oggetti	19
Giochi di società	21
La grammatica del gioco: ripetizione, strategia, socievolezza	24
2. L'espressione e il profondo. Emozioni e legame sociale	29
La svolta darwiniana: al di là del darwinismo sociale	29
Il paradosso dell'altruismo	32
L'espressione delle emozioni come dinamica sociale	33
Lo sguardo dell'altro: approvazione e disapprovazione	40
3. Simpatia per il gioco. La relazione fondamentale	45
L'individuo e la relazione	46
Due linguaggi per dire il gioco	48
Contingenze relazionali: il “segreto” del gioco	51
Le interazioni strategiche: il gioco delle espressioni	56
4. I giochi sociologici	61
Che cos'è un gioco sociologico	62
Decidere di giocare	67

5. <i>Totem e tribù</i> . La leadership come costruzione sociale	71
Perché il nome <i>Totem e tribù</i>	72
Dalla crisi dell'autorità all'emergenza del totem	73
La preparazione del gioco	75
Svolgimento del gioco	76
Alcuni temi guida: dal timore per l'autorità alla fantasia	80
6. <i>Greci e Persiani</i> . I gruppi giocano alla guerra	87
Le ragioni di un gioco di guerra	90
Il gioco e le sue fasi	92
I criteri metodologici: un gioco di competizione regolata	96
Alcuni temi guida: dall'interazione strategica alla violenza	97
7. <i>Agorà</i> . Laboratorio sulle competenze sociocomunicative	103
Perché il nome <i>Agorà</i>	104
Dalla crisi dell'agorà al gioco dell' <i>Agorà</i>	106
I criteri metodologici: rappresentare è costruire	108
I criteri epistemologici: la circolarità tra interazioni e rappresentazioni	109
La preparazione del gioco: prima dell' <i>Agorà</i> (90 minuti)	110
Lo svolgimento del gioco (105/125 minuti)	112
Alcuni temi guida: dalla fiducia all'identità sociale	114
8. <i>Il Crollo</i> . Un gioco sull'immaginazione sociologica, o sulla ricostruzione della società futura	119
Perché il nome <i>Il Crollo</i>	121
I criteri epistemologici: la metafora e le sue implicazioni	123
Come si gioca	125
Il gioco e le sue fasi	125
Alcuni temi guida: dalla crisi alla generatività	133
9. Sociologia in gioco. Note di metodo e di analisi	137
La cornice interpretativa	139
Le aree di gioco	143
Gioco e significato: dall'esclusione all'immaginazione	148
Bibliografia	153
Indice dei nomi	161